

RAPPORT

KULT-Projektet

Følgforskningens resultater og anbefalinger

Sally Thorhauge

Mette Nørregaard Christensen



HISTORIE  **LAB**

Nationalt Videncenter
for Historie- og Kulturarvsformidling

KULT-projektet - følgeforskningens resultater og anbefalinger
1. udgave 2018.

Copyright © HistorieLab – Nationalt Videncenter for Historie- og Kulturarvsformidling
Forfattere: Sally Thorhauge, ph.d., og Mette Nørregaard Christensen

Layout: Jack J. Frederiksen, HISTORIA - www.historia.dk

ISBN [digital udgave] 978-87-93587-12-0





Indholdsfortegnelse

Abstract	5
KULT-projektets mål - før-under-efter.....	7
Anbefalinger.....	9
Metode og undersøgelsesdesign.....	11
Undersøgelsens oprindelige design.....	11
Det tilpassede mixed-methods forskningsdesign.....	11
Fokus på følgeforskningen.....	13
SWOT-analyse.....	13
GLO-modellen.....	13
Styrker i samarbejdet.....	14
Svagheder internt i projektet.....	15
Udefrakommende muligheder.....	15
Udefrakommende trusler.....	15
Børns udbytte af forløbet.....	17
Overlappende GLO'er.....	18
GLO1 Viden og Forståelse.....	19
GLO2 Kompetencer.....	19
GLO3 Holdninger og værdier.....	19
GLO4 Fornøjelse, inspiration, kreativitet	20
GLO5 Handling, opførsel, forandring.....	20
Begrænset udbytte.....	21
Diskussion.....	22
Samarbejdssommerfuglen.....	23
Konklusion og perspektivering.....	24
Litteratur.....	25

Abstract

Følgforskningens undersøgelse fokuserer på KULT-deltagernes - museer, kunstnere og pædagogers - samarbejde om at udvikle og gennemføre lærings- og oplevelsesforløb for førskolebørn. Blandt andet undersøges, hvordan partnerne oplevede barrierer og potentialer i samarbejdet. Partnerne brugte sommerfuglemodellen som skabelon for tilrettelæggelsen af deres forløb. Det før-under-efter design som skulle sikre sammenhæng mellem aktiviteterne på børnenes egen institution før og

efter det forløb, som de oplevede på museet eller sammen med kunstneren. Undersøgelsen har desuden fokus på samarbejdspartnerens oplevelse af børnenes udbytte af forløbet. Her inddrages Generic Learning Outcomes eller GLO-modellen som ramme for analysen af mangfoldigheden af børnenes udbytte.



KULT-projektets mål før-under-efter

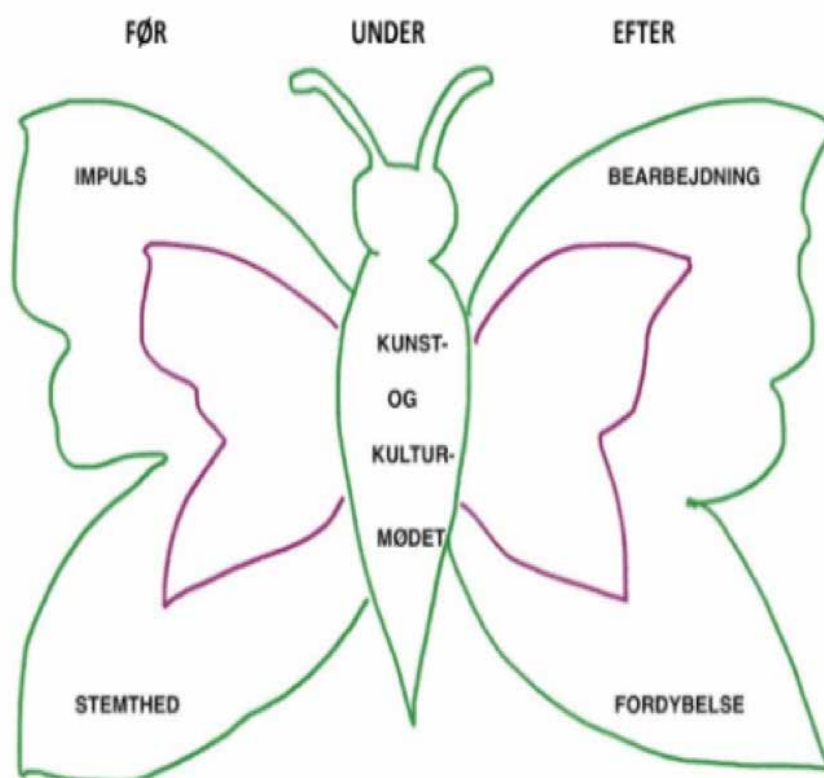
I over et år har dagtilbud, museer og kunstnere samarbejdet om at tilrettelægge og gennemføre oplevelser med kunst og kultur for førskolebørn [KULT-projektet]. Kunstnere har besøgt dagtilbud, dagtilbud har været på museum, og der har været holdt seminarer med udvikling af fælles ideer til, hvordan dagtilbud kan arbejde med kulturoplevelser før-under-efter museumsbesøg eller kunstnerbesøg. Mangfoldige aktiviteter har været i gang over hele landet. En del af projektdeltagerne har bidraget til følgeforskningens undersøgelse, hvis resultater præsenteres i nærværende rapport.

Målet med følgeforskningen er at identificere projektdeltagernes erfaringer med tværprofessionelt samarbejde og deres anbefalinger ved tilrettelæggelsen af pædago-

giske forløb. Det bliver også undersøgt, hvordan deltagerne oplever børnenes udbytte af forløbet.

Sommerfuglemodellen har været en gennemgående model for tilrettelæggelsen af børnenes møde med kunst og kultur, og har været fælles reference for samarbejdet mellem pædagoger, museumsformidlere og kunstnere. Sommerfuglen "giver krop" og inspiration til ideen om, at kulturoplevelsen skal sættes i en sammenhæng med institutionens hverdag, både før og efter besøget. I projektet har alle parter udvekslet erfaringer og ideer til pædagogisk arbejde med både før og efter, og mange ideer er blevet prøvet af. Modellen skal fastholde fokus på en helhedstænkning; selve mødet med kunst og kultur er blot en del af en helhed, der kan rumme mange forskellige aktiviteter i det pædagogiske arbejde.

Sommerfuglemodellen



Figur 1. Sommerfuglemodellen illustrerer det pædagogiske arbejde "før-under-efter" kulturmødet. Sommerfuglens venstre vinge er forarbejdet, inspirationen og impulsen. Kroppen er børnenes møde med kunst og kultur og højre vinge er efterbearbejdningen af oplevelserne. Austerling, B. D. [red.] 2018.

KULT 2016-2018 er et nationalt projekt til inspiration og kvalificering af pædagoger inden for kunst- og kulturformidling til børn i dagtilbud. Projektpartnerne er Kulturprinsen, Professionshøjskolerne Absalon, University College Lillebælt og University College Nordjylland, en række børn og pædagoger i daginstitutioner, kommuner, kulturformidlere og kunstnere. KULT er et udviklingsarbejde, hvor resultaterne er skabt i et samarbejde mellem deltagerne.

”Projektets mål knytter sig tæt til Slots- og Kulturstyrelsens strategi for børns møde med kunst og kultur, idet målet er, at supplere og optimere pædagogers og kulturformidlers kompetencer i at facilitere og kvalificere børnenes involvering i kunst og kultur¹ med udgangspunkt og støtte i de 6 læreplanstemaer” (<https://phabsalon.dk/forskning-og-udvikling/paedagogik/bevaegelse-kreativitet-og-aestetik-i-paedagogisk-arbejde/kult-projektet/maal-og-metode/>)



¹ Strategi for små børns møde med kunst og kultur (2014). Kulturministeriet <https://kum.dk/publikationer/2014/strategi-for-smaa-boerns-moede-med-kunst-og-kultur/>



Anbefalinger

Med baggrund i følgeforskningens resultater formuleres der her en række anbefalinger vedrørende 1) pædagogisk tilrettelæggelse og gennemførelse af kunst- og kulturforløb for børn i dagtilbud, og 2) organisering og realisering af bæredygtige tværprofessionelle partnerskaber mellem pædagoger, kunst- og kultursteder og personer. Opdelingen af anbefalingerne i 1) og 2) er kunstig, i det de to processer – pædagogisk tilrettelæggelse og organisering af samarbejdet – er tæt forbundne: Fungerer samarbejdet ikke, vil den pædagogiske tilrettelæggelse og forløbsgennemførelse heller ikke fungere.

1) Om pædagogisk tilrettelæggelse og gennemførelse af kunst- og kulturforløb for børn i dagtilbud

Det anbefales at:

- Sommerfuglemodellen bruges som skabelon for tilrettelæggelsen og gennemførelsen af forløbsaktiviteter. Modellen understøtter en helhedstænkning med fokus på pædagogisk arbejde før-, under- og efter kulturmødet. Flere deltagere, på tværs af professioner fremhævede, hvor vigtigt det er, at der skabes sammenhæng i børnenes aktiviteter mellem forløbets faser.
- Der afsættes særlig god tid til at arbejde med efterfasen i sommerfuglemodellen. Blandt deltagende pædagoger var der flere der fremhævede, at der er et stort pædagogisk potentiale i efterfasen.
- GLO-modellen anvendes som planlægnings- og evalueringsredskab. [2]

En anbefaling drejer sig her om anvendelsen af GLO-modellen. Denne model er ikke blevet anvendt af KULT-projektets deltagere, men følgeforskerne tillader sig alligevel at anbefale den på baggrund af tidligere erfaringer fra andre lignende tværfaglige projekter. En særlig kvalitet ved GLO-modellen er, at den forsyner samarbejdspartnerne med et fælles sprog at bruge i dialogen om, hvilke pædagogiske og didaktiske potentialer forløbet kan rumme.

2) Om organisering og realisering af bæredygtigt tværprofessionelt partnerskabs-samarbejde mellem pædagoger og kunst- og kulturinstitutioner og -personer

Det anbefales at:

- Samarbejdet i partnerskabet mellem dagtilbud og kunstner eller kulturinstitution organiseres efter samarbejdssommerfuglen (se figur 2). Det er vigtigt, at partnerne får afstemt ansvar og roller i de tre faser i samarbejdet, og at man ikke slipper samarbejdet for tidligt.
- Ledelsen ved dagtilbud og kulturinstitution orienteres grundigt om samarbejdet og er indforstået med, at der bruges tid på det.
- Samarbejdet sker i samme partnerskab flere gange, så man opnår et godt kendskab til hinanden. Det gør det nemmere at arbejde langsigtet og udviklende med forløbene, og reducerer forberedelsestiden.
- Der bruges tid på at kommunikere med kolleger på egen institution om partnerskabet, samarbejdet og resultaterne af det forløb, man sammen udvikler og gennemfører. Det er en god ide at få andre med på ideen, så partnerskabet bliver stærkere og mindre sårbart over for medarbejdere, der får nyt arbejde og derfor forlader det.
- Over tid etableres en database af forløb, som man deler med søsterorganisationer.
- Der arbejdes på at få politisk opmærksomhed på de muligheder, der er for at få støtte til at etablere og vedligeholde et katalog af tilbud fra en række af kommunernes kunstnere og kulturinstitutioner, som er interesserede i at samarbejde med kommunens dagtilbud. Her er det en stor hjælp, hvis institutionens ledelse bakker op og går aktivt ind i dette arbejde.

2. GLO-modellen er blevet brugt som ramme for at vurdere deltagernes læringsudbytte i flere både nationale- og internationale projekter om samarbejde mellem museer og uddannelser. Modellen er også anvendt som analyseredskab i flere forsknings- og følgeforskningsprojekter (Thorhauge, S., 2014, Thorhauge, S., 2017, Knudsen, G.L. & Olesen, 2017, Thorhauge, S. & Bernarduzzi, F., 2018)

Metode- og undersøgelsesdesign

Datasættet er fremkommet ved hjælp af en flerstrengt undersøgelse som passer til mixed-methods research (Hesse-Biber 2010: 26). I forhold til den faktisk gennemførte undersøgelse måtte der ske en tilpasning af det oprindelige design, hvilket skyldtes flere faktorer. I det følgende præsenteres først det oprindelige design, dernæst de faktorer, som gjorde, at designet måtte ændres, og til sidst det tilpassede design, og hvilken betydning dette havde for datasættet.

Undersøgelsens oprindelige design

Et mixed-methods forskningsdesign "bruger både kvantitative og kvalitative data til at belyse og besvare et bestemt forskningsspørgsmål eller række af forskningsspørgsmål" (ibid.) [Thorhauges oversættelse] De to typer af indhøstede data supplerer og validerer hinanden, hvilket gør, at forskningsresultaterne står stærkere.³

KULT forskningsdesignet var oprindeligt tænkt at skulle indeholde en betydelig kvantitativ del i form af et stort før- og eftersurvey, som skulle indsamle data fra KULT-deltagere i hele landet - både pædagoger, kunstnere og kulturinstitutioner. De potentielle respondenter var cirka 50 pædagoger, 10 medarbejdere fra de deltagende museer og 10 kunstnere eller kunstuddannede undervisere. Et forholdsvis stort kvantitativt datasæt, ville have sikret brede men også overfladiske svar på surveysspørgsmålene. Af forskellige årsager blev det kvantitative datasæt ikke af det omfang vi havde håbet, og undersøgelsesdesignet blev tilpasset undervejs.

Svarene fra det kvantitative survey skulle danne grundlag for uddybende kvalitative interviews af et udvalg af deltagere, som var repræsentative for sammensætningen af KULT-projektets deltagere. Her ville vi snævre blikket ind til deltagerne i projektet på Fyn og i Syddanmark. Informanternes svar ville således have givet os en forholdsvis smalt men til gengæld dybtgående forståelse af interviewsspørgsmålene.

Det tilpassede mixed-methods forskningsdesign

Surveydelen af forskningsdesignet viste sig at være svær at gennemføre. Følgforskningen blev først ret sent tilknyttet projektet, hvilket betød, at der var flere af delprojekterne, som allerede var gået i gang, da (før-)surveysspørgsmålene var klar. Gennemførelsen af surveydelen blev også vanskeliggjort af, at der ikke var en fast regional tovholder, der kunne sikre, at ansatte, som var involverede i projektet, besvarede begge spørgeskemaer, da de var blevet sendt ud. Vi fik kun svar på meget få før- og efter-spørgeskemaer. Fra tidligere undersøgelser var vi dog klar over, at det ville være en praktisk udfordring at få de deltagende partnere til at svare på både før- og eftersurvey (Thorhaug 2014, kap. 4; Knudsen & Olesen 2017, kap. 2).

Hvad angår den kvalitative del af undersøgelsen, blev vi enige om, at vi ikke ville belaste eller forstyrre pædagogernes arbejdstid med et langt interview, ikke mindst fordi der til slut i projektet var indlagt et evalueringsmøde, hvor projektdeltagerne blev spurgt om deres oplevelse af projektets gevinster og udfordringer. Vi måtte finde på en anden måde at skaffe kvalitativ indsigt i projektets resultater.

Det kvalitative datasæt er fremkommet ved:

- Skriftlige interviews af pædagoger og museumsformidlere fra KULT-projektet Jelling/Vejle. Den skriftlige interviewguide blev forfattet af artiklens forfattere.
- To videoer optaget ved KULT-projektets Odense deltagers evaluering og projektafslutning. Artiklens forfattere transskriberede sidenhen disse videoer og kodede dem i forhold til fokusområder i følgeforskningen.

3. <http://metodeguiden.au.dk/alfabetisk-oversigt/generelle-metodiske-overvejelser-og-problemstillinger/undersogelsesstrategi/>

- Transskriberede interviewsvar fra interviews af pædagoger ved KULT-projektet i Odense. Disse interviews blev foretaget af Lene G. Münster, lektor ved pædagoguddannelsen i Odense (University College Lillebælt), som også transskriberede dem. Artiklens forfattere kodede disse svar i forhold til fokusområder i følgeforskningen.

Datasættet analyseres og fortolkes for pålydende. Vi drager information ud af datasættet i den form, som det fremtræder. Vi kender ikke alle detaljerne i de institutioner og samarbejder, der har fundet sted i KULT-projektet,

og datasættet er som beskrevet ovenfor temmelig forskelligartet. Men det samlende blik opstår netop gennem den kodning, som er foretaget på det kvalitative datasæt. Det kvalitative datasæt behandles som det primære, mens surveydelens svar kun anvendes i begrænset omfang som supplerende data.

Trods det, at vi måtte tilpasse vores dataindsamling til de faktiske omstændigheder, sikrer datasættene os den flerhed af perspektiver, som et mixed-methods forskningsdesign fordrer, og stringentheden af vores følgeforsknings fokus og vores behandling af data sikrer forskningsprocessens transparens og reproducérbarhed.

Fokus for følgeforskningen

Følgeforskningen fokuserer på KULT-aktørernes samarbejde før, under og efter KULT-projektet med henblik på at få indblik i, hvordan de oplevede samarbejdet, og forstå deres opfattelse af børnenes udbytte af forløbet.

SWOT-analyse

For at få overblik over, hvordan parterne oplevede barrierer og potentialer i deres samarbejde, bruger vi SWOT modellen i analysen af de kvalitative data. SWOT-analysen er udviklet til at beskrive en virksomheds menneskelige og økonomiske ressourcer og potentialer (<https://innovation.sites.ku.dk/metode/swot-analyse/>). I dette arbejde er hensigten at sætte lys på det udviklingspotentialer, der ligger i samarbejdet mellem parterne og derudfra komme med nogle anbefalinger, der kan kvalificere fremtidigt samarbejde.

En SWOT-analyse afdækker dels interne svagheder og styrker ved projekter, dels eksterne forhold der skaber muligheder for eller trusler mod samarbejdet. Det er vigtigt at huske, at styrker og svagheder vedrører selve partnerskabets samarbejde, mens muligheder og trusler vedrører partnerskabets kontekst eller omverden, for eksempel hvad er det i partnerskabets omverden, der skaber muligheder og udgør trusler i forhold til det? En SWOT analyse giver også et godt grundlag for at få afdækket udviklingsmuligheder.

GLO-modellen

For at undersøge og få indblik i mangfoldigheden af børnenes læringsudbytte anvender vi GLO-modellen, både som grundlag for indholdet af surveyspørgeskema og interviewguides, og som kodningstræ i kodningen af det kvalitative datasæt. GLO'erne - Generiske læringsresultater/læringsudbytte - er et måle- og evalueringsværktøj, som blev udviklet i England i 2001-2002, og som gør det muligt at måle og evaluere museers og andre kulturarvsinstitutioners læringseffekt på gæsterne. (Hooper-Greenhill, Dodd, Moussouri, Jones, Pickford, Herman, Morrison, Vincent & Toon 2003: 5- 12). GLO'erne er funderet i en bred definition af læring:

”Læring er en proces, som aktivt trækker på og bygger på erfaring. Læring opstår gennem det, mennesker gør, når de vil forstå verden. Læring kan resultere i udviklingen eller styrkelsen af kompetencer, viden, forståelse, værdier, ideer og følelser. Effektiv læring fører til forandring, udvikling og lysten til at lære mere”. (Moussouri 2002:17) [Thorhauges oversættelse]



SWOT-analyse

Styrker [internt i samarbejdet]
 Svagheder [internt i samarbejdet]
 Muligheder [eksterne, uden for samarbejdet]
 Trusler [eksterne, uden for samarbejdet]

<https://innovation.sites.ku.dk/metode/swot-analyse/>

Generisk læringsudbytte - GLO'er (Generic Learning Outcomes)

De fem GLO'er handler om læringsoplevelser i en uformel læringssituation, som f.eks. på et museum.

- GLO 1 Viden og forståelse
- GLO 2 Kompetencer
- GLO 3 Holdninger og værdier
- GLO 4 Fornøjelse, inspiration, kreativitet
- GLO 5 Handling, opførelse og forandring

Hver GLO har mange underkategorier.

<http://www.artscouncil.org.uk/search/Generic%20learning%20outcomes?f>

Styrker i samarbejdet

Deltagende pædagoger, kunstnere og museumsansatte fremhæver netop samarbejdet på tværs af professioner som det givende i KULT-projektet. En pædagog fremhæver kvaliteten i, at fagpersoner kommer ud til dagtilbud, og kan inspirere pædagogerne til at arbejde med andre materialer på nye måder. En kunstner finder samarbejdet med pædagoger givende og som noget, der kan være med til at målrette hans tilbud til institutionerne. En deltager fra en kulturarvsinstitution skriver, at det var fantastisk at få indblik i, hvor meget børnehavebørnene egentlig havde fået ud af besøget. Flere pædagoger fremhæver, at de især fik meget ud af KULT-projektets

inspiration til at efterbearbejde kulturoplevelserne hjemme i institutionen efter besøget på et museum. En deltager fra en kulturarvsinstitution fremhæver, at børnenes og pædagogers grundige forarbejde før museumsbesøget gav en meget bedre museumsoplevelse. En museumsformidler nævner, at pædagogerne spiller en vigtig rolle, når det handler om kulturarvsformidling til børnehavebørn, og at pædagogerne i samarbejdet kan være med til at opkvalificere museumspersonalet. Generelt opleves der en stor styrke i at samarbejde om børns møde med kunst og kultur. Der udtrykkes ønske om mere samarbejde fremover, gerne via samarbejdende netværk.



KULT-partnere udveksler ideer til, hvordan de mindste museumsgæster kan indtage udstillingen med krop og sanser, Spiderihallerne VejleMuseerne. Foto: Mette N. Christensen.



Svagheder internt i projektet

Der peges også på en række svagheder i projektet, som dels går på samarbejdet, dels før- og efterfaserne af sommerfuglemodellen.

En pædagog fremhævede, at børnene skulle sidde og lytte på museet og ikke blev inddraget i fortællingen. Denne lidt skæve situation skyldtes sandsynligvis mangel på tilstrækkelig kommunikation om, hvad der skulle ske for børnene på kulturarvsinstitutionen. Andre deltagere i projektet fremhævede, at der manglede én, der tog sig af at administrere projektet og samarbejdet, og én, der kunne være drivkraften i at føre det igennem. Igen tyder dette på en mangel på kommunikation mellem parterne. Kommunikation i form af forventningsafstemning og klar rollefordeling i samarbejdet. Det blev påpeget af flere, at det var svært at vide, hvad man selv kunne byde ind med til samarbejdet, og ligeledes hvad man kunne forvente, at partneren kunne bidrage med. Igen er det manglen på dialog omkring planlægningen af og potentialet i selve samarbejdet, der spøgger.⁴

En svaghed ved venstre side af sommerfuglemodellen - forberedelsesfasen - fremhævede en enkelt pædagog det, at forarbejdet af børnenes forløb kunne tage "luften ud af sejlene", det vil sige, at overraskelseselementet var væk, og at børnene syntes, at de havde hørt det hele før.⁵ Denne holdning var ikke udbredt, da de fleste især pædagoger var optagede af at stemme børnene til aktiviteterne.

"Vi har været for dårlige til efterfasen", noterede en pædagog, et synspunkt flere andre pædagoger delte. "Selve besøget på museet var en god oplevelse, men bliver nærmest forbigået i tavshed, og vi var straks videre til næste projekt" fortalte en pædagog. En anden fortalte, at hele højre side af modellen blev glemt efter museumsbesøget. Det er ikke sommerfuglemodellen i sig selv, der er noget i vejen med, men der skal bruges mere tid på finde

ud af, hvordan den skal implementeres i alle tre faser, især i efter-fasen. Og som en pædagog sagde, lidt forundret: "Den gang vi var på museet - hvorfor gik vi ikke hen til én dér og spurgte om, hvordan vi kunne efterbehandle besøget? Det er dem, der har viden". Det ville være oplagt fremadrettet, at pædagog og ekstern partner samarbejder om at planlægge og gennemføre alle tre faser af sommerfuglemodellen, altså også efter-fasen.

Udefrakommende muligheder

En kunstner har erfaringer med en huskunstnerordning, hvor en kunstner er knyttet til en institution over længere tid, uden at det er bundet op på et bestemt projekt. Kvaliteten ved den ordning er, at samarbejdet er længerevarende. Man arbejder sammen og udvikler alle tre faser sammen, og det er det, der er givende for begge parter. Der er forskellige forslag til, hvordan udfordringen med at mødes kan håndteres. Man kunne koble institutioner sammen to og to til gensidig sparring. Der er også forslag om forskellige typer af digitale platforme, der dog alle har den svaghed, at nogen skal opdatere og passe kontaktlisterne. Der bliver peget på muligheden for at etablere kontakter via en hjemmeside, og der er forslag om, at Billedkunstforbundet eller den kommunale forvaltning kunne agere knudepunkt for kontakt mellem institutioner, kunstnere, museer og kulturinstitutioner.

Udefrakommende trusler

Selv om de samarbejdende partnere alle ser potentialer og mulighed for gensidig faglig inspiration, peger undersøgelserne også på en række ret konkrete trusler for samarbejdet i praksis. En pædagog beskriver, at "vi lever i vores egen lille boble derude, og vi har brug for at få noget ind af brevsprækken". Altså at få tilbudt nogle konkrete ideer og invitation til samarbejde.⁶ En anden pædagog oplever at mangle viden om hvad samarbejds-partnere kan tilbyde, og hvad hun selv kan byde ind med i samarbejdet.⁷

4. I en undersøgelse af folkeskolelæreres samarbejde med museumsundervisere konkluderes det også, at dialog mellem partnerne er vigtigt for elevernes udbytte. Der peges på nødvendigheden af dialog både med hensyn til det faglige indhold, ageren under besøget og forventninger til afstemning af læringsmål og indholdet [Johnsen, K & M.D. Andersen (red.) 2018: 35].

5. Synspunktet peger på en udfordring ved samarbejdet mellem institutioner og kulturinstitutioner, her dog med modsat fortegn; "det er ikke ligegyldigt hvordan sådanne koblinger skabes. Og det kan være problematisk, hvis læreren afslører pointer, som den undervisningsansvarlige ville komme med på et senere tidspunkt." [Johnsen, K & M.D. Andersen (red.) 2018: 45]. Det understreger vigtigheden af, at samarbejdet i partnerskabet også handler om at have fælles indsigt i før-under-efter og indsigt i og afstemning af rollerne i samarbejdet.

6. I forbindelse med et partnerskabsprojekt udtaler en pædagogstuderende i et interview: "som kommende pædagoger ønsker vi, at museerne byder sig til, og at pædagogerne er mere nysgerrige. Der mangler kommunikation mellem museer og institutioner. Vi skal mødes om arbejdet og holde fælles temaaftener. Vi ønsker at museerne kommer til institutionerne. Kommunikation kan ikke klares ved e-mails" [M.N. Christensen & L.K. Larsen 2017: 92].

7. De udfordringer og barrierer der kommer frem i KULT-følgforskningen og i ovenstående samarbejdsprojekt rammer nogle af de samme pointer, der også fremhæves i evalueringsrapporten Børns møde med kunst og kultur i dagtilbud [Randbøll & EVA 2015].





En pædagog peger på, at den største udfordring er, hvordan institution og kunstnere mødes. Hvordan kan pædagogerne få øje på, hvilke kunstnere der gerne vil samarbejde, og hvad de gerne vil samarbejde om? Måske kunne det være en mulighed med inspirationsdage, hvor pædagoger kan finde ud af, hvad kulturinstitutioner kan tilbyde.

Hvorvidt der er liv i et netværk, opleves af mange som meget personbåret. En kunstner og en deltager fra en kulturarvsinstitution oplever samstemmende, at det er svært at komme i kontakt med institutionerne om tilbud og muligheder, hvis kontakten skal ske via foldere og e-mail. Det foreslås, at samarbejdet kan styrkes med for

eksempel årlige møder i netværket med mulighed for gensidig inspiration og udvikling af nye ideer.

Nogle pædagoger oplever ikke barrierer for selve samarbejdet, der opleves som meget givende, mens man er i gang. Men der nævnes trusler, der gør det svært at gå ind i projekter, selv om de er nok så spændende. Hvis deltagelsen og samarbejdet kræver en masse papirarbejde af pædagogen, går arbejdstiden fra tiden med børnene. En travl hverdag i institutionen, måske med mangel på personale og meget små økonomiske midler kan være det, der får personalet til at afstå fra at deltage i spændende projekter. Små ressourcer, mangel på tid og mangel på hænder på museerne er ligeledes en trussel mod at kunne etablere samarbejder og projekter af denne karakter, fremhævede deltagerne fra kulturarvsinstitutionerne.

Børns udbytte af forløbet

En hurtig sammentælling⁸ af hver af de fem GLO'er i det kvalitative datasæt viser en forholdsvis ligelig fordeling mellem dem. Lægges alle tilfælde af GLO-koder sammen, udgør GLO1 cirka en femtedel, GLO2 godt en femtedel, GLO3 og GLO5 henholdsvis cirka 17,5% og cirka 16%, og GLO4 udgør næsten en fjerdedel. Det vil sige GLO4 (Fornøjelse, inspiration, kreativitet) er det udbytte, som de adspurgte pædagoger, museumsformidlere og kunstnere omtalte mest i forhold til børnenes oplevelser, mens GLO5 (Handling, opførsel, forandring) er det udbytte, som fyldte mindst i deres svar. Men i virkeligheden er der ikke

tale om voldsomt store forskelle fra top til bund, hvilket tyder på, at de gennemførte aktiviteter resulterede i et vidtspændende og mangefacetteret oplevelses- og læringsudbytte.

I det følgende præsenteres analyseresultaterne ordnet efter hver GLO. Dog indledes denne del af analysen med en præsentation af de udtalelser og skriftlige svar, der kan tolkes som pegende på børnenes læring inden for mere end en GLO. Vi anser sådanne for at være særlig interessante, da overlappende GLO'er ofte peger på større eller mere signifikant læring [Thorhauge 2014:78].



Hedebondens liv formidles på Give-Egnens Museum. Der var brug for børnenes arbejdskraft dengang.
Foto: Minella Andersen og Hanne Henningsen, daginstitutionen Grangård Jelling.

8. Sammentællingen skal alene opfattes som en måde at vise en tendens i datasættet på.

Overlappende GLO'er

Rigtig mange af udtalelserne i de skriftlige svar og til evalueringen ved projektafslutning peger på overlappende læringsudbytte hos børnene. Dette gælder på tværs af profession og sted. Børnenes udbytte af læselege som forberedelse af museumsbesøg, udklædning som historiske eller litterære personer, rollespil og deltagelse i levende formidling/skuespil, genfortælling af historier samt fremstilling af kreative produkter før og efter den kulturelle aktivitet (f.eks. tegne og male danserinder og soldater, lave ild, fremstille tinmønter, fremstille papirbåde og sejle med dem, fremstille legetøj, snitte pinde, skrive et brev til flaskepost, lave skuespil) omfatter forøgelse af viden og indsigt (GLO1), styrkelse af kompetencer (GLO2) og fornøjelse, inspiration og kreativitet (GLO4). Endvidere påpegede en pædagog, at udklædning og rollespil gav børnene plads til at ændre adfærd (GLO5). En anden pædagog sagde, at hun lagde mærke til en ændring af opførsel hos en stor gruppe drenge ved, at de blev optagede af tegne- og maleaktiviteterne, hvilke de ofte ellers ikke deltog særlig aktivt i.

En pædagog, hvis børn havde besøgt Spinderihallerne i Vejle, fremhævede, hvor meget børnene havde lært om det hårde børneliv i gamle dage ved at indgå i museets levende formidling, hvor de blandt andet skulle prøve at bære på kul. De var blevet berørt af, at de skulle holde én (en skuespiller) uden for fællesskabet og sige grimme ord til hende. Der var også et barn (en skuespiller), der blev slået af sin far og havde blå mærker. I den skriftlige interviewguide skrev pædagogen herom: "Dette fyldte meget i [børnene] - det var meget synd for denne pige. Her forholdt de sig til det, man måtte i gamle dage og nu." Læringsudbyttet her kan beskrives som indsigt i børneliv i gamle dage og forståelse for forskellen mellem børneliv dengang og nu (GLO1), en ændring i holdninger (GLO3) og en ændring i opførsel (GLO5).⁹

De aktiviteter, som alle deltagere på tværs af profession og sted nævnte som særligt befordrende for børnenes læringsoplevelse, var dem som fik børnene til at bevæge sig og bruge deres kræfter, bruge deres sanser, og bruge deres hænder og kroppe kreativt. En forfatter og performer fra Vejle skrev i sin interviewguide: "Hvordan kan vi gøre børnene aktive i det her felt? De skal **gøre** noget.

Mærke noget ... så forstår de og lærer ... Børn lærer bedst, når de har det sjovt. Og når de er aktive." En pædagog, som sammen med sine børn besøgte Give-Egnens Museum, fremhævede i sit svar på et spørgsmål om det særlige ved museet som læringsmiljø der understøtter børnenes læring, at "Uld og karter i hånden ... giver erfaringer både kognitivt og erfaringsmæssigt". Senere i sin besvarelse skrev hun "Vi ved, at det er gennem kroppen og kreativitet børnene lærer og tilegner sig viden, så hvis læringen skal bundfælde sig hos børnene, så skal krop og sanser i brug".¹⁰ Citaterne her afspejler både den formulerede og underliggende holdning blandt de projektdeltagere, som udgør datasættets grundlag. De afspejler desuden meget præcist en holistisk tilgang til, hvordan børn lærer bedst, en tilgang, der flugter 100% med den grundlæggende læringsopfattelse bag GLO'erne. Det vil sige, de bedste læringsaktiviteter resulterer i læring inden for alle fem GLO'er.



At karte uld er ikke helt nemt! Besøg på Give-Egnens Museum.

Foto: Minella Andersen og Hanne Henningsen, daginstitutionen Granngård Jelling.

9. Samstemmende observationer og erfaringer er gjort af lærere, pædagoger, museumsinspektører og forskere i lignende tværprofessionelle projekter i Danmark og internationalt, for eksempel GYMuSKO pilotprojektet (se Thorhaug 2017: 1-8 og Thorhaug og Bernarduzzi (red.) 2018 [i trykken]).

10. Museers potentiale som kilde til børns fornemmelse af fortid beskrives ligeledes i artiklen "Fornemmelse for fortid - museer, sanser, materialitet" (Boritz, M. 2017: 20-29).



Det var også interessant at undersøge, hvilke udtalelser og skriftlige svar der indikerer læring især inden for den enkelte GLO.

GLO1 Viden og forståelse

Mange af aktiviteterne i KULT-projektet bidrog til en styrkelse af børnenes viden og forståelse. En museumsinspektør nævnte, at nogle af børnene kunne huske og sige konkrete navne og årstal efter museumsbesøget. Mange af børnene lærte nye ord; også tosprogede elever blev styrket sprogmæssigt ved at indgå i læselege, rollespil og udklædning og ikke mindst i forberedelsen og efterbehandling af forløbet om Fyrtøjet og Den standhaftige tinsoldat ved Odense Bys Museer. En forfatter/performer fra Vejle fortalte, at børnene lærte om de nordiske guder gennem en historie, som han fortalte for dem.

Under GLO1 Viden og forståelse hører også, at man daner sig et overblik over noget og skaber mening af det, og at man forstår forbindelser og forhold mellem forskellige fænomener. En gruppe børn skulle lave papirbåde og sejle med dem i en balje. Pædagogerne talte om, at børnene her fik noget viden om de både, der kan sejle og dem, der vil synke. De lærte noget om vandet, og det, vandet gør. En anden gruppe børn lavede tinmønter, og der igennem fik viden om, hvad tin er for et materiale, at det bliver flydende, når det bliver opvarmet og størkner i en anden form, når det bliver koldt. Andre lærte om, hvordan man laver ild, og hvad ild gør. Andre børn fik en fornemmelse af forskellen mellem sig selv og børn i gamle dage. "De fandt ud af, at det var hårdt at være barn i gamle dage, man skulle arbejde, hjælpe til i familien. Leg var begrænset, og legetøj var der ikke meget af", fortalte en pædagog.

GLO2 Kompetencer

GLO2 Kompetencer omfatter blandt andet det at lære om, hvordan noget gøres eller løses, det at blive bedre til at håndtere nye situationer og blive i stand til at gøre nye ting samt kommunikative, sociale kompetencer og/eller fysiske kompetencer. Flere børnegrupper i KULT-projektet arbejdede med at lytte og (gen)fortælle, også til deres forældre. En pædagog fortalte, at forældrene meldte, at deres børn kunne genfortælle historien om Tinsoldaten og bare "havde styr på det hele". Her er der tale om en styrkelse af børnenes kommunikative kompetencer, og det at være i stand til at formulere og formidle erindringer om en oplevelse. Mange af børnene blev i stand til at gøre nye ting, som for eksempel at lave ild, lave papirbå-

de, tegne tinsoldater og prinsesser, snitte pinde og lave en tinsoldat, lave legetøj og støbe tin. En pædagog, hvis børn havde oplevet den standhaftige tinsoldat, fremhævede, at børnene "kom op og stå på et ben og skulle holde balancen". Flere på tværs af sted og profession fremhævede, at børnenes samarbejde og lege på tværs af gruppen blev styrket af at være uden for huset og i gang med nye lege og rollespil.

GLO3 Holdninger og værdier

Ændringer i følelser, i selvopfattelse og i opfattelse af og holdning til andre er nogle af de læringsresultater, der hører under GLO3, som desuden omfatter det at blive mere tolerant og få styrket sine evner til at leve sig ind i andres situation. Også det at blive mere motiveret til at involvere sig i noget og forholde sig til sine positive og negative holdninger til en oplevelse, det vil sige blive mere reflekteret, hører til læring under GLO3.

Her skal nævnes den vigtige læring, som en børnegruppe fik af, hvor grimt det var, at nogen skulle holdes uden for fællesskabet. Også oplevelsen af at se pigen i rollespillet som havde blå mærker, fordi hun blev slået af sin far, gjorde et stærkt indtryk på børnene. Væsentlige læringsoplevelser af denne karakter kan være svære at skabe i børnehaven, men her blev de leget ind under kontrolrede forhold, hvor børnene deltog i et rollespil sammen med museumsskuespillere i et setup der forestillede gamle dage. Så snart rollespillet var forbi, kunne børnene træde ud af situationen igen og tale om det, der var sket. De havde prøvet på egen krop at være med, men fordi det var en leg sat i en historisk kontekst, kunne de bagefter forholde sig til oplevelsen og fortiden/historien og se sig selv i forhold til de børn, der levede dengang. En pædagog fortalte, at de følte sig "heldige at være børn nu og ikke dengang".

Da KULT-projektdeeltagerne skulle arbejde ud fra somerfuglemodellen, var der fokus på stemthed - det at forberede børnene på de aktiviteter og personer, de skulle opleve på museet eller i mødet med den kunstneriske person. Stemthed flugter meget godt med motivation, som hører ind under GLO3. Et eksempel på dette var en gruppe børn, som besøgte Fyrtøjet ved Odense Bys Museer, og som i tre uger forinden gennem lege, små rollespil og fortællinger var blevet forberedt på besøget. Selve stemtheden udgjorde en læring, som gjorde dem modtagelige - og topmotiverede - for de indtryk og input, som de fik ved forløbet om Fyrtøjet. En pædagog frem-



hævede, at alle børnene turde spille en rolle den dag, de stod derinde, fordi de hjemmefra var blevet forberedt på det at spille en rolle og på den fortælling, som rollespillet gik ud på (Den standhaftige tinsoldat).

Motivationen hos børnene var også tydelig i efterbehandlingsfasen af sommerfuglemodellen, for eksempel når børnene skulle fremstille ting, som de havde set eller hørt om på museet, eller skulle genfortælle deres oplevelser, med udklædning og rollespil. På tværs af profession og sted var meldingen, at børnenes oplevelser på museet eller hos den kunstneriske person gjorde dem ivrige efter at arbejde med de efteraktiviteter, som der var planlagt for dem.

GLO4 Fornøjelse, inspiration, kreativitet

Læring under GLO4 omfatter at have det sjovt, at blive overrasket, at opleve at få innovative ideer, at udvise kreativitet, at eksperimentere og gå på opdagelse, at fremstille noget og at føle sig inspireret. Det var denne GLO, som fyldte mest i alle svarene og udtalelserne på tværs af sted og profession. Her er et lille udpluk af citater: "De [børnene] var enormt engagerede", "De syntes, at det var helt vildt sjovt og spændende", "De lavede små dramalege, for eksempel hvordan man agerer som en heks", "De agerede som træer og karakterer", "De brugte rigtig meget historie i deres lege - der var soldater over hele legepladsen", "Børnene var nysgerrige", "Børnene nævnte spontant vores besøg på Give-Egnens Museum, fordi det var hyggeligt, sjovt og noget "særligt", "Det var vildt spændende at smelte tin", "De havde en fantastisk oplevelse. Og de blev meget overraskede over rotten ... Rotten var de ikke bange for". En generel holdning var, at børn "lærer gennem deres kropslige erfaringer og det sjove", som en pædagog udtrykte det. En pædagog skrev, "For vores børn på 3 år var der en stor tilfredsstillelse i at komme et sted hen, hvor de fik mulighed for at lege som Kresten [en historisk figur] i historien".

Børnene i de forskellige forløb arbejdede kreativt; de fremstillede fysiske ting (for eksempel tinmønter, tinsoldater, tegninger, malerier, flaskepost, papirbåde) og indgik og udviklede lege (for eksempel rollespil, dramalege, genfortællinger, fantasifulde lege på legepladsen).

Netop i forbindelse med de af børnenes læringsoplevelser, som kan kategoriseres som GLO4, har det vist sig, at der var flere på tværs af professionerne, som nævnte, at det var en fordel, at både pædagoger og den eksterne partner samarbejdede om børnenes aktiviteter.

En kunstner sagde, "Det var godt, at vi alle [pædagoger og kunstnere] var der. Bare det at hele rummet er fyldt med snak og ideer. Det virker virkelig igangsættende". En pædagog fremhævede, hvor vigtigt det var, at kunstneren var til stede, og at pædagogerne og kunstneren bidrog på forskellig vis til børnenes kreative arbejde med form og farver. En museumspædagog pointerede, at pædagogerne var gode til "at håndtere børnegruppen for at få dem til at blive trygge og modtagelige" over for det, der skulle ske på museet, hvor museumsformidleren og skuespilleren gelejdede børnene ind i rollespillet om børneliv i gamle dage.

Udtalelserne og de skriftlige svar på tværs af profession og sted understreger, at den læring, som rummes i GLO4, anses for at være meget vigtig og skabe grundlag for, at børnene kan lære noget, som også falder inden for de fire andre GLO'er. Dette vender vi tilbage til i diskussionen nedenfor.

GLO5 Handling, opførsel, forandring

Læring under GLO5 omfatter ændringer i adfærd og handlemåde samt forandring i opførsel over for andre. Især pædagogerne, som kendte børnene, lagde mærke til mange ændringer i børnenes adfærd og opførsel over for de andre børn. Som tidligere nævnt, lagde en pædagog mærke til, at en stor gruppe drenge blev mindre afvisende i forhold til det at tegne og male. Kunstneren selv sagde, at "Det tager tid at få børn til at give sig i kast med noget nyt", men efter drengene havde været med til kreative aktiviteter med en kunstner, ændrede de deres opførsel.

"De overvandt så mange grænser ved at turde det [at lave skuespil] sådan et sted", udtalte en pædagog, som havde haft sin børnegruppe med på museum, hvor de fik mulighed for at være med i et skuespil. Børnene var blevet forberedt på stykket hjemmefra, hvilket gjorde det nemmere for dem at træde ind i skuespillets verden. På museet er der forskellige udklædninger til rådighed. Det giver børnene mulighed for at eksperimentere med forskellige roller i skuespillet, også roller de måske ikke havde fået i første omgang. Drenge kan være prinsesser, pigerne skorstensfejere, og alle børn kan få udvidet deres muligheder.

En pædagog skrev, at "Turen både med bus og at være på museum var ny og spændende og gav en læring om, at ude er man nogle gange stille og lyttende, selv om man begejstres helt vildt over at køre i bussen. Ikke at man ikke må være glad, men skrig af begejstring er

måske ikke passende i bussen". Børnene lærte at styre deres begejstring, at være glade og spændte uden at kamme over.

En pædagog fremhævede, at sammenholdet i børnegruppen var blevet styrket som følge af deres fælles oplevelse om tinsoldaten på museet og de efterfølgende aktiviteter hjemme i børnehaven, hvor de blandt andet lavede en udstilling om tinsoldaten og støbte tinmønter. Disse mønter indgik i rigtige mange lege, hvor også brudstykker af fortællingen om tinsoldaten dukkede op - alt sammen noget, som de andre børn i institutionen ikke havde kendskab til og var nysgerrige på. Børnegruppen med tinmønterne fik en særlig fælles identitet og status, og begyndte at fortælle de andre børn om deres udstilling og om tinmønterne.

Også forældrene lagde mærke til deres børns begejstring og det nye indhold i deres lege. En pædagog fortalte, at "Forældrene fortalte så meget om børnenes begejstring. De [børnene] har tegnet danserinder. Og i deres lege. Det har givet meget til deres fællesskab. Alle var med og ikke delt op i læringsgrupper. Det har løftet sammenholdet. Børnene snakker og leger om eventyret. Vi har tinsoldatdragter - de er blevet brugt hele tiden. Legen går i nye retninger. Et stort antal af tinsoldater og danserinder blev også inddraget i legen og med børnenes fantasi gulddiamantrotter".

Begrænset udbytte

Blandt pædagogerne var der også nogle få, hvis udtalelser peger på, at der var forhold, der gjorde, at museumsbesøget gav et begrænset udbytte for børnene. En pædagog fortalte: "museumsbesøget - det så de som rigtig løsrevet. De var der på besøg, det var rigtig sjovt, så kom de hjem og skænkede de det ikke en tanke Måske hvis vi var taget dem hen, hvor de ikke havde været før". Ifølge pædagogen fik børnene ikke noget ud af besøget andet end at det var sjovt. Her ville en efterbearbejdning af besøget muligvis have understøttet og befæstet børnenes udbytte af deres oplevelser under besøget.

I forlængelse af denne udtalelse sagde en anden pædagog: "Hvis vi skulle have de der samarbejder, så skulle det være at tage dem hen, hvor de ikke har været før". Dette synspunkt var beslægtet med en andens holdning om, at før-aktiviteter havde en uheldig effekt: "Vi var tømt for ideer allerede før vi kom". Dette indikerer, at pædagogerne synes, at både de og børnene ikke fik det ud af besøget, som de kunne have fået, fordi de var forberedte på det - alle overraskelsesmomenter var væk - og fordi de havde besøgt museet flere gange før.

Af det samlede datasæt var disse udtalelser de eneste, som trak i en retning, som indikerede begrænset udbytte for børnene og en u hensigtsmæssig effekt ved forberedelse af besøget. Tager man det alvorligt, som hovedparten af KULT-deltagernes svar og udtalelser indikerer, kan man få den tanke, at pædagogerne her - og deres børn - ville få en langt bedre oplevelse, hvis der var blevet gennemført en forventningsafstemning med samarbejdspartneren og en bearbejdning af børnenes oplevelse efter besøget.



Diskussion

Sommerfuglemodellen fungerede rigtig godt i forhold til tilrettelæggelsen af børnenes læringsoplevelser. Bortset fra nogle få udtalelser, gav projektdeltagerne over hele linjen udtryk for, at de havde været glade for at organisere aktiviteterne for børnene efter denne model. Flere pædagoger erkendte værdien af især efterfasen, som de indrømmede, at de ikke havde været opmærksomme nok på.

Hvad angår samarbejdet mellem dagtilbud, kunstnere og kulturinstitutioner, mangler der en model, som kan bruges som skabelon for samarbejdet. Sommerfuglemodellen kan genbruges her. Sommerfuglens venstre vinge er partnerskabets indledende arbejde, hvor der forventningsafstemmes partnerne imellem, mellem partnerne og relevante ledelsespersoner, og forløbet planlægges. Kroppen illustrerer samarbejdet, mens forløbet står på. Højre vinge er partnernes efterbearbejdningsaktiviteter, som de har udviklet sammen, samt deres evaluering af samarbejdet og af forløbet for børnene.

Modellen skal hjælpe til at sikre en aktiv kommunikation mellem partnerne før, under og efter forløbet. I modellen tilføjes de samarbejdsstrin, som partnerne kan krydse af, når de går i gang med et samarbejde og efterhånden, som det skrider frem.

Samarbejdssommerfuglen

Samarbejdssommerfuglen (figur 2) for det tværfaglige samarbejde er beslægtet med andre modeller for samarbejde, for eksempel de fem trin af Knudsen & Olsens "Best practice model", der også anbefaler en før-un-

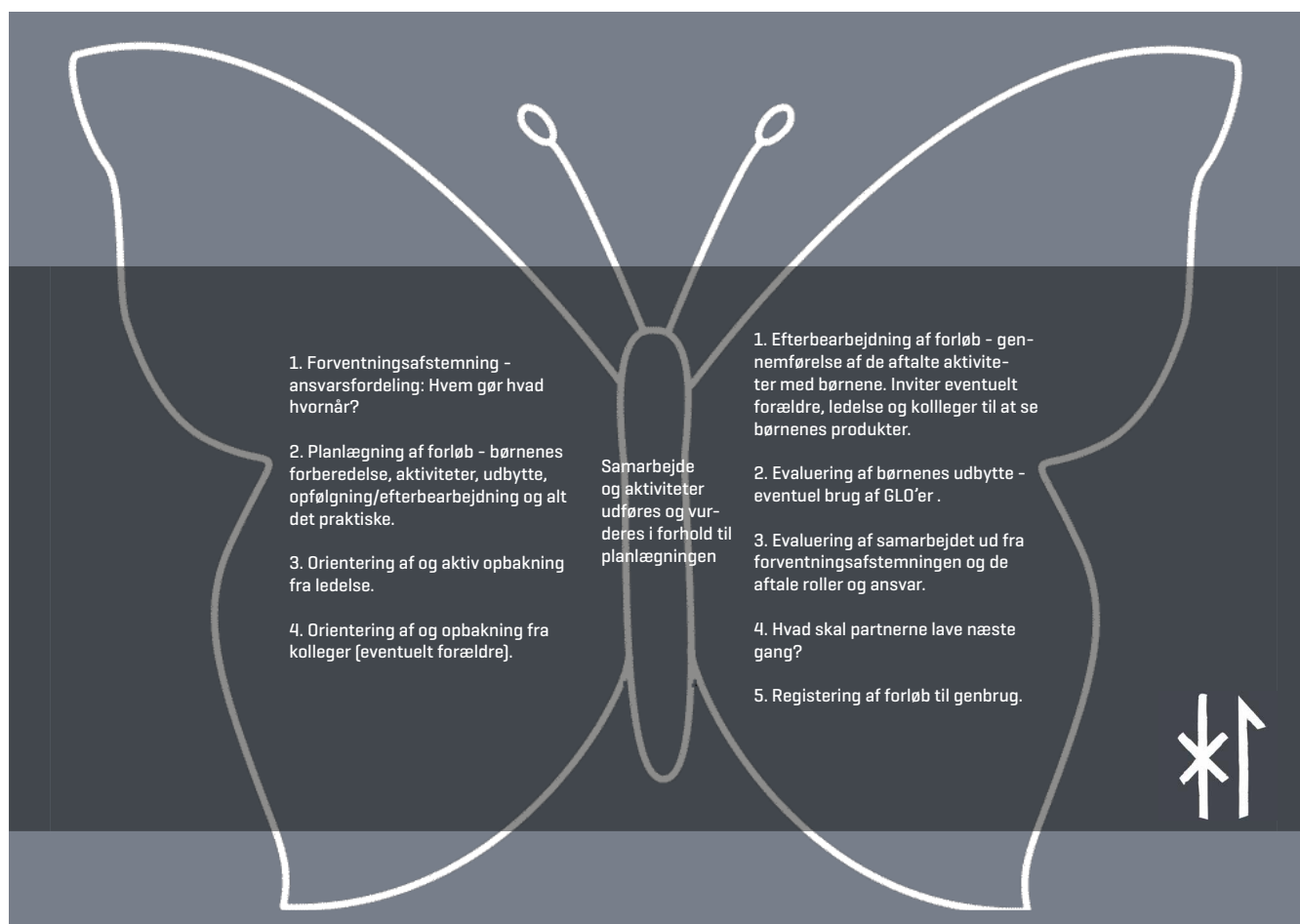
der-efter-indsats i partnerskaber [Knudsen & Olsen 2017: 40]

Det var forventeligt, at GLO4 (fornøjelse, inspiration, kreativitet) var den GLO, som bedst beskriver de læringsoplevelser, som KULT-projektdeltagerne beskrev i deres udtalelser og skriftlige svar. Det er lovbestemt, at aktiviteter for børn i dagtilbud skal tilrettelægges som leg og oplevelser.

Stk. 3. Dagtilbud skal fremme børns læring og udvikling af kompetencer gennem oplevelser, leg og pædagogisk tilrettelagte aktiviteter, der giver børn mulighed for fordybelse, udforskning og erfaring.

Stk. 4. Dagtilbud skal give børn medbestemmelse, medansvar og forståelse for demokrati. Dagtilbud skal som led heri bidrage til at udvikle børns selvstændighed, evner til at indgå i forpligtende fællesskaber og samhørighed med og integration i det danske samfund. (<https://danskelove.dk/dagtilbudsloven/7>)

Som vi har set, fyldte også de andre fire GLO'er næsten lige så meget som GLO4. Dette flugter meget godt med det lovbestemte indhold af børnenes dagtilbud. Oplevelser og leg i "pædagogisk tilrettelagte aktiviteter" skal fremme eller være kanal for udviklingen af børns læring, trivsel, sundhed, kompetencer, selvstændighed og evne til at indgå i fællesskaber. Det vil sige, at de læringsoplevelser inden for de fem GLO-kategorier, som KULT-projektets forløb sikrede de deltagende børn, stemmer meget godt overens med indholdet af Stk. 3 og Stk 4 af Dagtilbudsloven § 7. Der fokuseres på hele barnet som et modtagende, agerende, socialt og lærende individ, altså en holistisk tilgang.



Figur 2. Samarbejdssommerfuglen



Konklusion og perspektivering

Analysen af KULT-projektdeltagernes udtalelser og skriftlige svar har vist, at pædagoger, kunstnere og museumsinspektører var både glade for samarbejdet og børnenes udbytte af KULT-forløbene. De fleste på tværs af profession og institution indikerede, at de, hvis det blev muligt, gerne ville fortsætte med disse samarbejder og endda udvide kredsen af samarbejdspartnere. De få KULT-deltagers online før- og eftersurveysvar, som vi fik, ændrer ikke ved dette billede.

Sommerfuglemodellen viste sig at være et godt redskab, som man på tværs af professioner benyttede og var glad for. Mange gav udtryk for, at de kurser – blandet andet i brugen af sommerfuglemodellen – som projektledelsen havde organiseret, var en god hjælp. Dog var der flere, der ikke havde fået udfoldet "højre vinge" – efterforløbsdelen – af modellen tilstrækkeligt ud, hvilket betød, at kunst- eller kulturoplevelsen, som børnene havde været med til, ikke blev befæstet af aktiviteter hjemme på institutionen. Det vil sige, at her er et sted, som fremtidigt samarbejde kan fokusere mere på.

En professionalisering af samarbejdet mellem dagtilbud og eksterne partnere ville kunne lette de udfordringer, som nogle af KULT-deltagerne stødte på i deres egne forløb, og som de påpegede i forhold til fremtidige forløb. En måde hvorpå dette kan ske, er dels ved at implementere nærværende rapporters anbefalinger, dels ved at gennemføre trinene af samarbejdssommerfuglen i samarbejdet.

Analysen af datasættet ved hjælp af GLO'erne har gjort det tydeligt, at der er foregået rigtig meget læring hos børnene i KULT-projektet. GLO-modellen kan med fordel bruges af partnere som et redskab til dels at planlægge og tale om oplevelses- og læringsforløb for børn i dagtilbud og børnehave, som skal besøge et museum eller andet kultursted, dels at tale om og evaluere, om det pågældende forløb rent faktisk resulterede i det ønskede udbytte.



Litteratur

Austering, B. D. [red.] 2018. *Det blev en sommerfugl. Inspiration til dagtilbudsbørns møde med kunst, kultur og kulturarv.* Kulturministeriet, Slots- og kulturstyrelsen - [e-publikation, under udgivelse], s. 6

Boritz, M. [2017] "Fornemmelse for fortid - Museer, sanser, materialitet" i *Børn, kultur og museer*. HistorieLab s. 20-29

Christensen, M.N. & L.K. Larsen [2017] "Rend og hop på Jellingmonumenterne, - pædagogstuderende udvikler matematiklege for aldersgruppen 3-6 år" I: *Børn, Kulturarv og museer*, Antologi B. Pécseli [red.], HistorieLab <http://historielab.dk/til-undervisningen/udgivelser/boern-kulturarv-museer/>

Hesse-Biber, Sharlene N. [2010]: *Mixed Methods Research - Merging Theory with Practice*, The Guildford Press, New York

Hooper-Greenhill, E., Dodd, J., Moussouri, T., Jones, C., Pickford, C., Herman, C., Morrison, M., Vincent, J. & Toon, R. [2003], "Measuring the Outcomes and Impact of Learning in Museums, archives and Libraries", Research Centre for Museums and Galleries [RCMG] Department of Museums Studies, University of Leicester, s. 4-24

Johansen, K. og M. D. Andersen [red.] [2018] *Faglig integration af eksterne læringsmiljøers undervisningstilbud i skolernes undervisningsforløb. En kvalitativ undersøgelse af nationale erfaringer.* Nationalt netværk af skoletjenester <https://skoletjenestenetvaerk.dk/kortlaegninger/> <https://skoletjenestenetvaerk.dk/wp-content/uploads/2018/04/Faglig-integration.pdf>

Knudsen, G.L. & Olesen, M.B. [2017]: *Museet i den åbne skole - Læring fra partnerskabers udvikling af undervisningsforløb med anbefalinger til museer, skoler og kommuner*, HistorieLab

Moussouri, Theano [2002]: "A Context for the Development of Learning Outcomes in Museums, Libraries and Archives", Prepared for the Learning Impact Research Project Team Research Centre for Museums and Galleries, University of Leicester, s. 1- 66

Rambøll & EVA [2015]. *Børns møde med kunst og kultur i dagtilbud: Kortlægning*. https://slks.dk/fileadmin/user_upload/0_SLKS/Dokumenter/Boern_og_unge/Smaa_boern/Kortlaegning_-_dagtilbud.pdf

Thorhauge, S. [2014]: *Interface learning - New goals for museums and secondary school collaboration*, Institut for kommunikation og kultur, Aarhus Universitet, ph.d. afhandling

Thorhauge, S. [2017] *Hvad sagde Rikke? Om elevers læring i Gymusko pilotprojektet*, Radar s. 1-18 <http://historielab.dk/sagde-rikke-elevernes-laering-gymusko-pilotprojektet/>

Thorhauge, S. & L.F. Bernaduzzi [red.] [2018] *Interface Europe - A European Methodology for Museum-school Collaboration and Coursework*. The Danish Industrial Museum and Pavia University Press [in press]

Links

<https://phabsalon.dk/forskning-og-udvikling/paedagogik/bevaegelse-kreativitet-og-aestetik-i-paedagogisk-arbejde/kult-projektet/maal-og-metode/>

Dagtilbudloven <https://danskelove.dk/dagtilbudsloven/7https://www.retsinformation.dk/forms/r0710.aspx?id=182051#id05d0e9bf-cd08-480e-ace5-9dc4a9d9d5c1>

Generic learning outcomes <http://www.artscouncil.org.uk/search/Generic%20learning%20outcomes?fKULT-projektet> <https://phabsalon.dk/forskning-og-udvikling/paedagogik/bevaegelse-kreativitet-og-aestetik-i-paedagogisk-arbejde/kult-projektet/>

Metodeguiden på Aarhus Universitet <http://metodeguiden.au.dk/alfabetisk-oversigt/generelle-metodiske-ovevejelser-og-problemstillinger/undersoegelsesstrategi/> Strategi for små børns møde med kunst og kultur [2014], Kulturministeriet https://slks.dk/fileadmin/user_upload/Fotos/KS/institutioner/kum_brochure_smaborn_klausuleret_3_.pdf

SWOT analyse <https://innovation.sites.ku.dk/metode/swot-analyse/>

<https://kum.dk/publikationer/2014/strategi-for-smaa-boerns-moede-med-kunst-og-kultur/>

